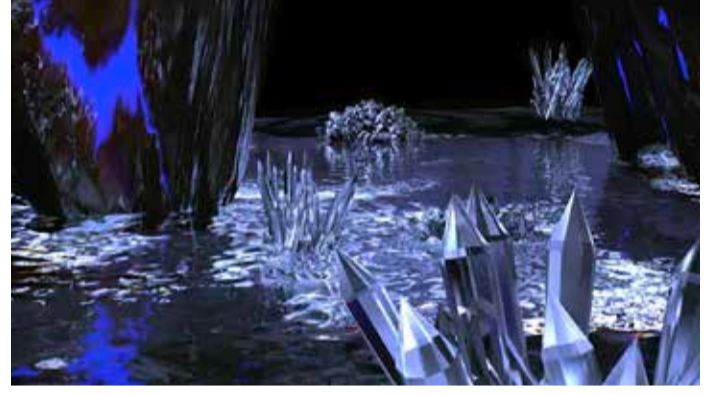




Carte blanche à Lucas Albuquerque  
Avec les artistes: Biarritzzz, enorè, Froid, Gabriel Massan,  
Jonas Van & Juno B, Simon Fernandes, Vitória Cribb.

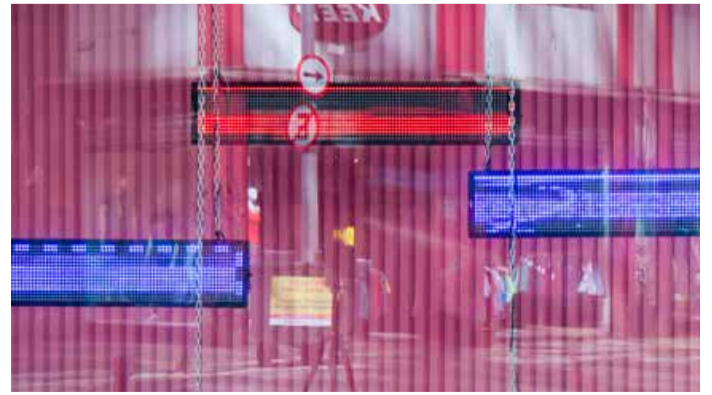
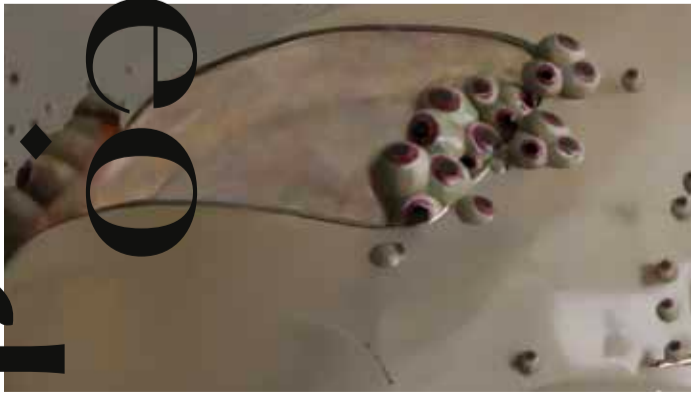


# La Quinzaine de la vidéo

# Save and Continue

Imane Farès

41 rue Mazarine, 75006 Paris  
+ 33 (0)1 46 33 13 13  
contact@imanefares.com  
www.imanefares.com



Curated by Lucas Albuquerque  
With: Biarritzzz, enorè, Froid, Gabriel Massan,  
Jonas Van & Juno B, Simon Fernandes, Vitória Cribb.

# The Video Fortnight Save and Continue

41 rue Mazarine, 75006 Paris  
+ 33 (0)1 46 33 13 13  
contact@imanefares.com  
www.imanefares.com

Imane Farès



Biarritzzz, *WHERE IS MYMYE MASTROIAGNNE?* 2023. Vidéo full HD, couleur, son, 16/9, 16 minutes 33 secondes. Courtesy de l'artiste.

*WHERE IS MYMYE MASTROIAGNNE?* est né de la rencontre de l'artiste et activiste des nouveaux médias Biarritzzz avec l'histoire de Mymye, une icône transgenre du quartier de Pina à Recife, dans le nord-est du Brésil. Mymye a écrit une page d'histoire lorsqu'elle devint une strip-teaseuse célèbre du monde virtuel *Second Life* avant de disparaître soudainement. Combinant des séquences réelles et des images capturées directement dans le simulateur virtuel, le film explore sur un ton doux-amer l'identité, les économies émergentes et la performativité. Biarritzzz nous emmène dans la recherche virtuelle de Mymye Mastroiagnne, à travers des boîtes de nuit animées, des demeures opulentes et des rues ouvertes. Réalisé pendant la pandémie de COVID-19 et entièrement filmé avec des téléphones portables et des captures d'écran, le film célèbre les possibilités de la vie queer, en chair et en pixels, pendant une période marquée par une crise économique et sociale qui a touché de plein fouet les groupes marginalisés.



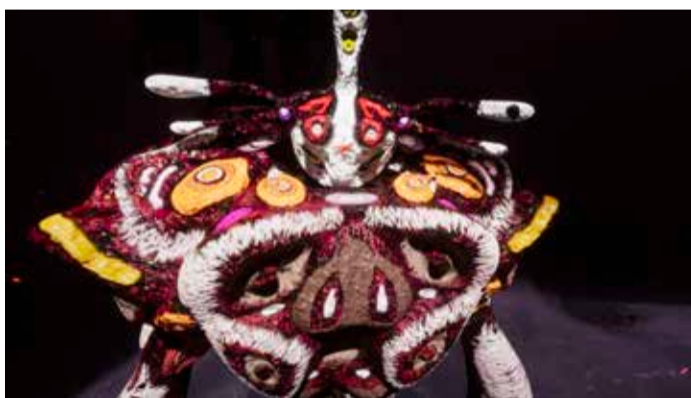
enorê, *holding death close*, 2022. Série de 4 vidéos, couleur, son stéréo, 29 minutes. Courtesy de l'artiste.

Dans *holding death close*, nous sommes invités à participer à un jeu vidéo non linéaire qui aborde la mort, l'histoire, l'identité et la lignée. Composée de quatre pièces audiovisuelles, présentées ici sous forme d'installation, l'histoire se déroule dans un environnement jonché de débris où le protagoniste se réveille à plusieurs reprises dans un espace-temps troublant. Ce royaume inquiétant est habité par ses égaux, les souvenirs lointains de leur mère et la menace imminente de l'arrivée d'étrangers sur cette terre indéterminée. À travers le monologue autoréflexif d'un narrateur peu fiable, le spectateur se voit privé de son rôle habituel de « joueur » en étant dépouillé de son pouvoir de décision pour être placé dans un état d'observation silencieuse. En s'appuyant sur une longue expérience, enorê réfléchit à une histoire multidimensionnelle partagée par tous ceux qui sont hantés par le fantôme de la diaspora et les traces qui en subsistent.



Froiid, *Jump of a Cat*, 2023. Installation de panneaux LED, son. Dimensions variables. Courtesy de l'artiste et d'Albuquerque Contemporânea.

Présentée dans la vitrine de la galerie, *Jump of a Cat* est une installation proposée par Froiid, artiste multiplateforme, en collaboration avec le rappeur Matérias Primas, le beatmaker Barulhista et le programmeur Italo Travenzoli. Inspiré par les *Cent Mille Millions de Poèmes* de Raymond Queneau – une œuvre qui introduisait un processus de lecture combinatoire à travers des textes découpés en bandes – Froiid adapte ce concept pour créer un rap infini généré par l'IA qui entremêle texte, son et rythme. Dans des configurations uniques qui ne se répètent jamais, l'éclairage au néon LED met en scène un jeu entre rap et paroles qui s'appuie sur une manifestation culturelle enracinée dans les expériences noires brésiliennes, tout en remettant en question sa propre authenticité.



Gabriel Massan, *Unbonded On a Bonded Domain*, 2023. Vidéo 4K, couleur, son. En boucle, 15 minutes 8 secondes. Courtesy de l'artiste.

Dans *Unbonded On a Bonded Domain*, Gabriel Massan cherche à aligner les expériences émotionnelles de son enfance à Rio de Janeiro, de son passage à l'âge adulte à São Paulo, puis de son installation en Europe en explorant un écosystème virtuel libéré de l'identité personnelle et des contraintes physiques et conceptuelles du corps humain. S'inspirant du concept de « fabulation critique » tel que défini par l'écrivaine et universitaire Saidiya Hartman, Massan saisit le potentiel de réinvention de l'espace tridimensionnel pour insuffler aux personnages organiques-étrangers des expressions culturelles et des désirs qui émergent de la culture club queer, des communautés internet et d'une vie en perpétuel mouvement. En transposant des décors familiers dans un contexte entièrement fictif, il crée un espace pour la complexité de l'expression personnelle tout en conservant une aura mystérieuse autour des identités des habitats de cette terre exquise.



Jonas Van & Juno B, *Kebranto*, 2021. Vidéo full HD, couleur, son, 16/9, 15 minutes. Courtesy des artistes.

*Kebranto* aborde les questions du temps, de la transformation, de la virtualité et du désir au travers de la figure mythologique de la Boitatá, un serpent qui peuple l'imaginaire des communautés Guaranis vivant dans les régions situées entre l'Argentine, le Brésil, le Paraguay et l'Uruguay. Dans leur langue, le nom de la créature est formé de deux mots, *Mbói* (serpent) et *tatá* (feu), en référence au fait que le corps de la Boitatá est une flamme capable d'aveugler quiconque la regarde en face. Cette allégorie devient le fil conducteur d'une réflexion sur le temps, Jonas Van & Juno B nous invitant à une méditation contemplative depuis l'intérieur du serpent. Dans un univers proche du jeu vidéo, les interactions entre l'image, le son et le texte incitent le spectateur à réfléchir à sa propre condition mutable – une conscience serpentine qui fusionne la chair, la force vitale et les possibilités virtuelles.

*Save and Continue* présente un tour d'horizon de l'art contemporain brésilien créé avec des médias numériques, notamment des installations générées par l'IA, des environnements virtuels, des jeux vidéo et films machinima. La sélection de cette exposition adopte toutefois une approche plus ciblée en examinant comment ces pratiques artistiques remettent en question les notions d'identité et de représentation – des concepts clés dans les mouvements récents qui cherchent à réimaginer le présent issu d'un passé colonial. Les artistes et collectifs présentés ici abordent les questions de genre, de race, de colonialité et de pouvoir en exploitant les médias virtuels pour façonner des réalités qui reflètent les conditions sociales et historiques de la subalternité au Brésil, tout en imaginant de nouvelles fictions à propos de leur propre corps et de leur pays d'origine.

Mis à part son parti-pris politique, *Save and Continue* met en lumière l'émergence de pratiques technologiques dans le Sud Global. Malgré le coût élevé du matériel, des logiciels et de l'expertise spécialisée requise, ces formes de médias numériques peuvent fonctionner comme des contre-images décoloniales produites dans l'environnement inégalitaire d'un système post-capitaliste. Paradoxalement, ces circonstances nous rappellent également comment les multinationales du Nord Global utilisent la délocalisation pour générer des images numériques à bas prix en faisant appel à de petits créateurs du Brésil et d'autres pays en développement d'Afrique subsaharienne ainsi que d'Asie du sud-est. Les mêmes contradictions se retrouvent dans le monde de l'art au Brésil lui-même : alors que la plupart des artistes travaillant avec les médias numériques sont autodidactes, ils sont souvent davantage reconnus à l'étranger que dans leur pays. Célébrant le travail avant-gardiste de ces artistes, l'exposition rend hommage à leur résilience : comme dans un jeu vidéo où « game over » signifie un défi plutôt qu'une

défaite, «save and continue» est une option qui permet au joueur de recommencer en gardant en mémoire sa dernière tentative de surmonter les obstacles.

*How to Move Dunes and Remove Fortresses* est une expérience numérique interactive sur la persistance des structures de pouvoir. Inspirée par la ville natale de l'artiste, Fortaleza, dans le nord-est du Brésil – ainsi nommée en 1726 en référence à une forteresse coloniale érigée par les Portugais près d'un siècle plus tôt pour réprimer les habitants autochtones lors de l'invasion et de la colonisation – cette œuvre subvertit les mécanismes traditionnels des jeux vidéo en ne proposant pas de missions, de scores ou d'objectifs. Le joueur contrôle une méduse mutante: une espèce que l'on trouve communément au large des côtes de la ville, qui a la particularité d'être composée à 95 % d'eau et d'être capable d'émettre de l'électricité. Les sons générés dynamiquement en réponse aux mouvements du joueur créent une atmosphère immersive d'échos, de vibrations lointaines et de réverbérations spectrales, évoquant des traces d'histoires passées et des forces invisibles avec lesquelles il faut s'engager dans une archéologie poétique.



Simon Fernandes, *How to Move Dunes and Remove Fortresses*, 2022–2025. Installation numérique interactive avec visuels génératifs en temps réel et son. Courtesy de l'artiste.

Dans *BUGs*, un être virtuel se promène dans un environnement antiseptique marqué par des tons neutres et un large horizon. Cette créature porte des versions dysmorphiques d'organes essentiels à la surveillance contemporaine, tels que les yeux et les oreilles – des éléments que l'on retrouve dans toutes les créations de Vitória Cribb, appelés *Vigilantes* (observateurs). D'étranges mouvements, qui à première vue pourraient être compris comme des glitches et des erreurs héritées de son propre code, prennent le contrôle du personnage, qui se met progressivement à ressembler à un insecte. Imitant un scarabée, le corps se réinvente, proposant de nouveaux modes de performance dans le domaine cybernétique: une somme des modes d'être humain, animal et numérique.



Vitória Cribb, *BUGs*, 2023. Vidéo full HD, couleur, son stéréo, 16/9, 6 minutes. Courtesy de l'artiste.

Biarritz	enorê	Froid	Gabriel Massan	Jonas Van & Juno B Born (nés) 1989/1982, Brazil. Live and work (vivent et travaillent) between Geneva, Switzerland and São Paulo, Brazil.	Simon Fernandes	Vitória Cribb
Born (née) 1994, Brazil. Lives and works (vit et travaille) in Pernambuco, Brazil.	Born (né) 1992, Brazil. Lives and works (vit et travaille) in London, England.	Born (né) 1986, Brazil. Lives and works (vit et travaille) in Minas Gerais, Brazil.	Born (né) 1996, Brazil. Lives and works (vit et travaille) in Berlin, Germany.		Born (né) 1982, Brazil. Lives and works (vit et travaille) in New York, United States.	Born (née) in 1996, Brazil. Lives and works (vit et travaille) in Rio de Janeiro, Brazil.

*Save and Continue* presents a overview of contemporary Brazilian art created using computer-generated media, including AI-generated installations, virtual environments, video games, and machinima videos and films. The selection in this exhibition, however, takes a more focused approach, examining how these artistic practices challenge the notions of identity and representation—key concepts in recent movements that seek to reimagine the present formed by a colonial past. The participating artists and collectives address issues of gender, race, coloniality, and power by harnessing virtual media to shape realities that reflect Brazil's social and historical conditions of subalternity, while simultaneously imagining new fictions about their own bodies and homeland.

*WHERE IS MYMYE MASTROIAGNNE?* emerged from new media artist and activist Biarritz's encounter with the life story of Mymye, a trans icon from the Pina neighborhood in Recife, northeastern Brazil. Mymye made history as a celebrated stripper in the virtual world *Second Life* before suddenly disappearing. Mixing real-life footage with images captured directly in the virtual simulator, the film embarks on a bittersweet exploration of identity, emerging economies, and performativity as we follow a virtual search for Mymye Mastroiagnne through bustling nightclubs, opulent mansions, and open streets. Made during the COVID-19 pandemic and filmed entirely using cell phones and screenshots, the movie celebrates the possibilities of queer life—in both flesh and pixels—during a period marked by an economic and social crisis that severely impacted marginalized groups.



Biarritz, *WHERE IS MYMYE MASTROIAGNNE?* 2023. Video full HD, color, sound, 16/9, 16 minutes and 33 seconds. Courtesy of the artist.

In *holding death close*, we are invited to take part in a non-linear video game narrative that contemplates death, history, identity, and lineage. Composed of four audiovisual pieces, presented here in an installation format, the story takes place in a debris-strewn environment where the protagonist awakens repeatedly in an uncanny space-time. This unsettling realm is inhabited by its equals, distant memories of their mother, and the looming threat of foreigners arriving in this indeterminate land. Through the self-reflexive monologue of an unreliable narrator, the viewer is displaced from the usual role of "player" by being stripped of decision-making agency and left instead in a state of silent observation. By making use of a lengthy experience, enorê reflects on a multidimensional tale shared by all those haunted by the ghost of diaspora, as well its remaining traces.



enorê, *holding death close*, 2022. Series of 4 videos, color, stereo sound, 29 minutes. Courtesy of the artist.



Froid, *Jump of a Cat*, 2023. Installation of LED panels, sound. Variable dimensions. Courtesy of the artist and Albuquerque Contemporânea.

Presented in the gallery's front window, *Jump of a Cat* is an installation proposed by Froiid, a multiplatform artist, in collaboration with rap artist Matérias Primas, beatmaker Barulhista, and programmer Italo Travenzoli. Inspired by Raymond Queneau's *Cent Mille Millions de Poèmes*—a work that introduced a combinatorial reading process through texts cut into strips—Froid adapts this concept to create an infinite AI-generated rap that interweaves text, sound, and rhythm. In unique configurations that are never repeated, neon LED lighting sets the stage for an interplay between rap and lyrics that draws upon a cultural manifestation rooted in Black Brazilian experiences, all while questioning its own authenticity.



Gabriel Massan, *Unbonded On a Bonded Domain*, 2023. Video 4K, color, sound. In loop, 15 minutes and 8 seconds. Courtesy of the artist.

In *Unbonded On a Bonded Domain*, Gabriel Massan seeks to align the emotional experiences of growing up in Rio de Janeiro, coming of age in São Paulo, and eventually relocating to Europe by exploring a virtual ecosystem free from both personal identity and the physical and conceptual constraints of the human body. Drawing on the concept of “critical fabulation,” as outlined by writer and scholar Saidiya Hartman, Massan seizes the reinventive potential of three-dimensional space to infuse organic-alien characters with cultural expressions and desires that emerge from queer club culture, internet communities, and a life in constant motion. By transposing familiar settings into a fully fictional context, he creates a space for the complexity of self-expression while keeping a mysterious aura around the identities of the habitats of this exquisite land.



Jonas Van & Juno B, *Kebranto*, 2021. Video full HD, color, sound, 16/9, 15 minutes. Courtesy of the artists.

*Kebranto* delves into questions of time, transformation, virtuality, and desire through the mythological figure of the Boitatá—a snake that is part of the imaginary of the Guarani communities that live in areas straddling the current nation—states of Argentina, Brazil, Paraguay, and Uruguay. In their language, the creature's name is formed of two words—*Mbói* (snake) and *tatá* (fire)—making direct reference to a tale in which the Boitatá's body is a flame capable of blinding anyone who gazes directly at it. This allegory becomes the main conductor for reflections on time as Jonas Van & Juno B invite us to engage in contemplative meditation from within the snake. In a videogame-like realm, the interplays among image, sound, and text inspire viewers to think about their own mutable condition—a serpentine awareness that fuses flesh, vital force, and virtual possibility.



Simon Fernandes, *How to Move Dunes and Remove Fortresses*, 2022–2025. Interactive digital installation with real-time generative visuals and sound. Courtesy of the artist.

*How to Move Dunes and Remove Fortresses* is an interactive digital experience that reflects on the persistence of power structures. Inspired by the artist's hometown of Fortaleza, in northeastern Brazil—so named in 1726 in reference to a colonial fortress erected by the Portuguese almost a century earlier to suppress the region's native inhabitants during the colonial invasion and settlement—this work subverts traditional video game mechanics by offering no missions, scores, or objectives. The player instead controls a mutant jellyfish: a species, commonly found off the coast of the city, that is notable for being composed of 95% water and capable of emitting electricity. Sounds generated dynamically in response to player movement create an immersive atmosphere of echoes, distant vibrations, and spectral reverberations, evoking traces of past histories and unseen forces to be engaged with in a poetic archaeology.



Vitória Cribb, *BUGs*, 2023. Animation film, video full HD, color, stereo sound, 16/9, 6 minutes. Courtesy of the artist.

In *BUGs*, a virtual being walks around an antiseptic environment marked by neutral tones and a wide horizon. They bear dysmorphic versions of organs central to contemporary surveillance, such as eyes and ears — elements replicated across all Vitória Cribb's creations, called *Vigilantes* (observers). Strange movements, which at first glance could be understood as glitches and errors inherited from its own code, take control of the character, which gradually starts to resemble a bug. Mimicking a beetle, the body reinvents itself, proposing new modes of performance within the cybernetic realm: a sum of the human, animal, and digital ways of being.

Alongside its political engagement, *Save and Continue* also highlights the emergence of technological practices in the Global South. Despite the high costs of hardware and software and the specialized expertise required, these forms of digital media can function as decolonial counter-images produced under the inequalities of a post-capitalist system. Paradoxically, these circumstances also remind us how multinationals from the Global North use outsourcing to generate computer images cheaply by hiring small creators from Brazil and other developing countries from Sub-Saharan Africa and Southeast Asia. Similar contradictions are found in the Brazilian art scene itself: while most artists working with digital media are self-taught, they often gain recognition abroad rather than at home. In a celebration of these artists' pioneering work, this exhibition pays homage to their resilience: as in a videogame, where “game over” implies a challenge rather than defeat, to “save and continue” is always an option that allows the player to try again, preserving the memory of their last attempt to overcome obstacles.